

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Adapun kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan, diantaranya:

1. *Adobe Flash CS6* berhasil digunakan untuk melakukan sebuah perancangan permainan edukasi pengenalan jenis hewan pemrograman dengan Android versi dasar 4.4 berhasil dijalankan pada *smartphone* Android.
2. Materi yang ada pada *game* edukasi berhasil memperkenalkan jenis hewan kepada pemainnya saat permainan dimainkan dan ketika pemain memilih jawaban yang benar pemain memperoleh skor.
3. Materi pengenalan jenis hewan yang sudah berhasil dimasukkan menjadi materi didalam *game* edukasi pengenalan jenis hewan dan sudah dinikmati para pemain saat proses pengujian.
4. Tampilan menu pada *game* edukasi ini sangat mudah dipahami pemain sehingga pemain tidak kesulitan saat bermain.
5. Menu latihan pada *game* edukasi sangat membantu dalam memahami permainan ini karena pemain sudah mencoba dahulu di menu latihan sebelum masuk ke menu bermain.

5.2. Saran

Adapun saran dari penelitian ini, diantaranya:

1. Untuk penelitian serupa yang juga memanfaatkan *Adobe Flash CS6* disarankan agar bisa menggunakan versi terbaru supaya bisa mengikuti perkembangan dan menciptakan permainan edukasi yang lebih menarik.
2. Memasukan fitur baru di menu materi seperti penjelasan yang menggunakan video.
3. Menambahkan jenis permainan baru di menu permainan supaya bisa menambah ketertarikan pemain pada permainan edukasi.
4. Menambahkan lebih banyak contoh hewan di menu materi agar para pemain lebih banyak mendapatkan pengetahuan yang baru.
5. Menambahkan jumlah soal di menu permainan agar pemain tidak mudah bosan saat bermain.